



UNIVERSIDAD DEL CENTRO DE MÉXICO

Vice-Rectoría Académica

Maestría en Educación

Tetramestre: I

Materia: Gestión de la información y comunicación en el campo educativo

Clases por semana: 3

Elaborado por: Marco Carlos Avalos Rosado

Clases por semestre: 36

Fecha de elaboración: 02 de agosto de 2011

Objetivo General: El estudiante será capaz de conocer y utilizar los elementos básicos de los paquetes de programas de cómputo y servicios requeridos en las ciencias sociales y en especial en el ámbito educativo, necesarios para el manejo de datos cuantitativos, datos cualitativos, referencias, bases de datos bibliográficos. Se reflexionará sobre la utilidad del ordenador dentro de la vida profesional y en la sociedad que atraviesa por una época de énfasis en la tecnología. Se revisarán problemas ergonómicos y de salud. Problemas éticos dentro de la computación. Aplicación de términos técnicos. El sistema operativo Windows (Microsoft®) en el trabajo del usuario. La transformación de datos en información. El software de aplicación para el procesamiento de textos, presentaciones gráficas y hojas de cálculo. El Internet en la investigación educativa. La comunicación telemática por medio del correo electrónico. Los usos de una red.

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sugerencia Bibliográfica
10 marzo	3	1. Comunicación y tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y TICS • Alfabetismo mediático • Información vs comunicación • Internet 2.0 y redes 	Definir las características de la información y la comunicación y comprender la influencia de Internet y el ciberespacio en la educación.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición del maestro • Lectura de artículos periodísticos (Eco y V. Llosa) • Visionado de conferencia de Sugata Mitra • Construcción de glosario 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión grupal • Generación de aplicaciones básicas para filtrar y acceder a la información • Referencias y bookmarking social • Uso de archivos en la nube 	Estándares en Competencias TIC para docentes – Unesco Ser Digital- Nicolás Negroponte La Galaxia Internet – Manuel Castells Pedagogical Design for e-learning- Son Naidu Learning Objects: A Practical Definition Rory McGreal

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sitios Web y Bibliografía
17, 24 y 31 de marzo	9	2.Tecnología y educación <ul style="list-style-type: none"> • Tecnología como instrumento • Tecnología y aprendizaje • Software, hardware y educación (entornos personales de aprendizaje) • El RSS y el navegador • El idioma en la red • Las referencias en la red (Citeulike, Diigo) • Software libre • Usabilidad y folksonomía • La interfaz y las redes • Hipertexto • Hipermedia 	<p>Comprender las repercusiones de la tecnología en el ser humano y en la educación</p> <p>Identificar los métodos pedagógicos y su relación con las aplicaciones basadas en la Web.</p>	<p>Lectura de casos que pueden verse en la sección tecnología de este sitio Web.</p> <p>Exposición del profesor</p> <p>Visionado de videos</p> <p>Debate grupal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción de documentos hipertextuales • creación de un entorno personal de aprendizaje • Generación de un CMS en Posterous 	<p>Learning Objects: Resources for distance education worldwide - Stephen Downes</p> <p>http://www.manzanadigital.org/tics/</p> <p>Educación 2.0</p> <p>El caparazón</p> <p>Rubistar</p> <p>Competencia Digital</p> <p>UNESCO Biblioteca Digital</p>

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sitios Web y Bibliografía
21 y 28 de abril	6	3. Competencias digitales <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y aprendizaje • Ética y tecnología • Distribución mediática y redes • Epistemología, pedagogía y tecnología • Datos, información y comunicación en la red • Calidad de la información y la comunicación del ciberespacio 	<p>Importancia de la epistemología, la pedagogía y las competencias transversales en el uso de tecnologías digitales e Internet para la producción de contenidos educativos, el uso de los datos personales y el trabajo en red.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visionado de videos • Debate en el aula • Construcción de documento colaborativo virtual en Google Docs y/o Dropbox • Búsqueda y lectura de casos • Visionado de sitios web y experimentación con aplicaciones • Construcción de glosario 	<ul style="list-style-type: none"> • Publicación en CMS, • Generación de RSS para entorno Virtual de Aprendizaje, 	<p>Educación Web</p> <p>EduTEKA</p> <p>Educar</p> <p>Gestión de la información</p>

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sitios Web y Bibliografía
5 y 12 de mayo	6	4. Aprendizaje en la era digital <ul style="list-style-type: none"> • Construcción del conocimiento • Trabajo colaborativo • Trabajo en red • Aplicaciones para la construcción del conocimiento y aprendizaje • Inteligencia Colectiva • Opencourseware y cursos masivos 	Reconocer de manera conceptual y técnica las aplicaciones digitales para el diseño de materiales hipermedia para el aprendizaje y la construcción del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate grupal • Exposición del maestro • Visionado de videos • Construcción de glosario Revisión de casos	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de un wiki para la construcción de un tema relacionado con la tecnología y la educación • Diseño y publicación de productos educativos hipermediáticos y multimedia (webquest) 	<p>Artículo: “Más información, menos conocimiento” – Mario Vargas Llosa</p> <p>Entrevista: “En el futuro, la educación deberá enseñar a comparar sitios Web” – Umberto Eco</p> <p>Videos de TED.com</p>

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sitios Web y Bibliografía
19 y 26 de mayo	6	4. Diseño pedagógico basado en tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones en la nube • Gestión de la información y la comunicación en la nube • Streaming • Comunicación móvil 	Reconocimiento, crítica y utilización de aplicaciones mediáticas en la nube para proyectos educativos basados en la Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión y participación en el CMS y en red • Presentación individual EN CMS • Creación grupal de tema en CMS sobre implicaciones de la red en la educación y la comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto colaborativo hipermediático a través de aplicaciones en la nube Audio, imágenes y video) • Análisis de aplicaciones • Debate grupal 	

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia didáctica	Actividad (Presencial o Campus Virtual)	Sitios Web y Bibliografía
02 y 09 junio	6	5. Educación en la era digital <ul style="list-style-type: none"> • Objetos de aprendizaje • E-learning • Tipos de Learning Management Systems • Aprendizaje y redes sociales (Google+ y Pearltree) 	Conceptualización y diseño de objetos de aprendizaje para el e-learning y sistemas de gestión virtual de aprendizaje (LMS)	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición por parte de los alumnos y el profesor • Visualización de videos • Debate grupal • Investigación de casos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de un objeto de aprendizaje para su uso en un proyecto pedagógico basado en tecnología para su implementación en un LMS 	

Metodología del curso:

Curso Práctico bimodal basado en proyectos

Actividades complementarias y/o Extracurriculares:

Generación de Entorno Personal de aprendizaje, de un CMS, hipertextos, hipermedia, wiki, video-streaming, práctica en LMS y contenidos audiovisuales en la nube

Recursos didácticos necesarios:

Computadora para cada participante que cuenten con todos los plugins básicos (flash, java) y **Google Chrome**, Internet, cañón, audífonos, micrófonos, webcam. Igualmente, las siguientes aplicaciones: Wikispaces, Twitter, Blogspot. Posterous, Dropbox, Moodle, Google+, Google Docs, Google Books, Redalyc, Google Alerts, U-Stream, Prezi, Yola, Aviary, Diigo, CiteuLike, Pearltree y Joomla

Bibliografía necesaria:

Las descritas arriba

Hemerografía y otras fuentes: Lectura de revistas y textos de sitios Web (Wired, Mashable)

Subsistema de evaluación:

- Asistencia al 90% de las sesiones 5%
- Participación en clases 5%
- Ejercicios en clase 20%
- Ejercicios en casa 30%
- Tareas: 40%
- Total: 100%

Políticas del curso:

Se tomará asistencia dos veces: una vez al inicio de clase y otra vez al regreso del descanso. Si requieren el uso de celular deberán utilizarlo fuera del salón de clase

Perfil del docente:

Lic. en Comunicación UASLP

Aspirante a Mtro. En Educación y TICS (e-learning) por la Universidad Oberta de Cataluña

Coordinador de la Especialidad en Tecnologías Digitales de la Comunicación en la Universidad del Centro de México

Metodología de Investigación para actualización de programa:

Bibliográfica y de campo